

La ruptura del relato audiovisual posmoderno a través de la comedia televisiva: el caso de *Padre de familia*

Dr. Joseba Bonaut Iriarte
Prof. Javier García López

Universidad San Jorge, Zaragoza
jbonaut@usj.es

Resumen

El artículo aborda la manera en la que esta serie de animación rompe con el discurso audiovisual tradicional, propio de la “sitcom”, al traspasar la barrera de la representación trazando un relato doblemente simulado. *Padre de familia* plantea una narración hipertextual y un relato quebrado que apela al espectador y sus referentes culturales. Del mismo modo, ofrece un discurso crítico sobre la sociedad norteamericana posmoderna bajo la apariencia de “sitcom” tradicional. Este trabajo utiliza un análisis de contenido de la primera temporada de la serie centrándose en la articulación del discurso, la construcción del humor y la intencionalidad crítica de la serie, para demostrar cómo configura un relato posmoderno en su forma, cuyo contenido sirve para desarrollar una importante crítica hacia la posmodernidad misma.

Palabras clave

Representación, “sitcom”, *Padre de familia*, ruptura del relato, hipertextualidad, posmodernidad

Abstract

The article deals with how this animated TV series breaks away from the traditional television discourse, which is normally seen in a sitcom. The barrier of representation is broken down by tracing a doubly simulated

storyline. *Family Guy* proposes a hypertextual narrative and a fragmented storyline that appeals to viewers and their cultural references. Likewise it offers a critical discourse of the post-modern American society under the appearance of a traditional sitcom. This work analyses content of the first season of the series and focuses on the articulation of the discourse, the construction of the humour and the critical intentionality of the series.

Key words

Representation, sitcom, *Family Guy*, fragmented storyline, hypertextuality, post-modernity

Introducción

La ficción animada audiovisual ofrece en la actualidad un amplio repertorio. Estos discursos, en la mayoría de ocasiones, centran sus argumentos en las posibilidades narrativas que ofrece la utilización del humor como eje central del discurso. No es nuevo este recurso, sino que corresponde a una herencia que parte, en general, de las series de ficción no animadas que han gravitado en torno a la agudeza del chiste y las ocurrencias graciosas, como instrumentos para el enganche de su consumo. Frecuentemente, los productos ficcionales de la esfera audiovisual han fundamentado su éxito en el manejo creativo de las representaciones humorísticas de la sociedad y sus conductas. Sin embargo, *Padre de familia* (FOX, 1999-) se erige como una serie animada nueva por sus constantes rupturas discursivas y por sus choques absurdos con ciertas referencias que le son familiares al receptor.

Se trata de una comedia de situación animada asentada sobre un discurso posmoderno llevado al extremo, donde todo vale, y que se ha visto desprovisto de los grandes argumentos tradicionales que imperaban en las series anteriores. De modo que su discurso se basa en la ruptura, en el alejamiento de la lógica esperada que ha sido objeto de uso constante por parte de las demás “sitcom” animadas. En definitiva, *Padre de familia* configura una representación de la composición y las experiencias que se viven en la sociedad posmoderna, adherida a los conceptos de lo absurdo y lo popular como estandartes de la época en la que vivimos.

Posmodernidad

Posmodernidad es un concepto íntimamente asociado a los cambios que están ocurriendo desde finales del siglo XX. Se trata de una serie de cambios en las esferas de lo social y lo cultural, donde se incluyen las nuevas dinámicas económicas, por supuesto.

Al concepto de la posmodernidad se le ha dado una múltiple dimensión. La posmodernidad es una idea, cuasi filosófica, del mundo; también se refiere a una experiencia cultural concreta; además, define una determinada condición social.

La idea de la posmodernidad comienza en los años ochenta, cuando un grupo de intelectuales empiezan a hablar, de una manera crítica, sobre las condiciones sociales y culturales establecidas. Esta idea encierra en sí misma un afán crítico, que explica la necesidad de cambio estructural. Ciertos autores no comulgan con la idea de la posmodernidad, sin embargo, el manejo de esta noción es necesario puesto que convierte la sociedad en la que vivimos en un escenario que puede cambiar; la idea de la posmodernidad pone de relieve todas las consecuencias negativas de la dinámica sociocultural *impuesta*.

Ciertos autores, como Castells (1998), prefieren hablar de una era de lo global. Una era, en términos positivos, que permite conectarnos unos con otros, que permite la conexión cultural. Sin embargo, como expone Lyon (Lyon, 2005: 22):

“Merece la pena mantener el concepto de posmodernidad porque nos alerta sobre una serie de cuestiones importantes. Agudiza nuestra sensibilidad y nos ayuda a ver ciertos temas como problemas que deben ser explicados. Nos obliga a levantar los ojos por encima de cuestiones individuales y estrictamente técnicas para enfrentarnos con el cambio histórico a gran escala”.

Por supuesto, estamos hablando de una idea que se refiere a una problemática occidental que, sin embargo, y por sus propias consecuencias, se ha convertido en un fenómeno de escala mundial (global, gracias a su característica implícita de globalización). La posmodernidad, por tanto, impregna todas las culturas, incluso aquellas que aparentemente permanecen al margen (Vattimo, 1990).

La idea de posmodernidad rompe con el ideal moderno de la Ilustración: el progreso. Confronta la idea de avance (democrático, tecnológico, cultural,...) con la noción de involución. Es decir, la posmodernidad encierra en sí misma el sentido de un progreso que provoca la involución, paradójicamente (no olvidemos que la paradoja también es una característica de la posmodernidad). Por tanto, se trata de una fase de agotamiento de la modernidad, aunque ello no significa que la modernidad ya no exista. Existe, aunque sólo sea en vestigios, vestida y reformada por la posmodernidad; regenerada y con fuerza. La posmodernidad es una representación de la modernidad. Y en esa representación (como en todo proceso de recreación) existe un cambio, una construcción sobre los pilares ya construidos. En el fondo, subyace la idea de progreso racional, aunque disimulada en la irracionalidad de los actos sociales y culturales.

Se configura actualmente un estilo de vida fundamentado en la cultura de consumo, una vida sublimada por la realidad de la ficción y fagocitada por la irrealidad del estatuto de verdad. Se trata de un devenir inundado por los objetos, los elementos inertes que nos comunican, que nos hablan como si fueran sujetos. Una vida, como muestra Verdú (2005), en la que los obreros han pasado de ser obreros alienados, debido a la explotación, a consumidores ilusionados.

Como muestra Morley (1998), los procesos clave que transformaron la modernidad, la industrialización, la urbanización y la mecanización, se fundamentaron en tres instituciones básicas: la fábrica, la ciudad y la nación. En este caso, la postmodernidad se correspondería con un proceso de desindustrialización, esto es, el paso hacia una sociedad fundamentada en otros procesos e instituciones clave. Por tanto, la postmodernidad se asienta sobre la lógica cultural de la sociedad de la información, donde la industria de producción es sustituida por la industria de los servicios. Es el auge de las industrias culturales. De esta forma, Morley (1998: 93-94) sostiene que:

“Vemos un proceso contradictorio de globalización, en el cual las fronteras geográficas de la nación son superadas por la publicidad, por el marketing y por la televisión por satélite, con su flujo transnacional de información y cultura. En consecuencia, según McLuhan, esto está llevando a crear la aldea global. De esta manera vemos fuerzas de fragmentación y de homogeneización en juego, todo al mismo tiempo”.

Por ello podemos decir que habitamos un mundo desprovisto de los valores tradicionales que, de una forma jerarquizada, organizaban nuestras experiencias de la vida cotidiana. La cultura se impregna de un carácter empresarial, de un carácter que se vislumbra vulgar precisamente porque de lo que se está hablando es de cultura.

Pero, en este entramado sociocultural, ¿qué papel juega la televisión? El discurso televisivo actual se plantea como un relato especular y espectacular. Por un lado, la televisión nos ofrece un espejo donde mirarnos; se ofrecen reflejos de la realidad de la vida cotidiana, transformados a través de un mecanismo de representación, que transforma la esencia de aquello que se referencia. Por otro lado, el discurso de la televisión conforma una estructura narrativa inundada de espectáculo, de manera que sirve de catarsis para el receptor, en muchos casos. Se trata de un espectáculo que concuerda con el ambiente social en el que nos movemos y que tiene una serie de peculiaridades que se pueden resumir en el concepto de posmodernidad. En esta sociedad del espectáculo hay, por definición, espectadores y exhibición. Como plantea González Requena (1999), se produce una relación espectacular entre receptores y emisores, entre instituciones y sometidos. Es una interacción sin interacción, puesto que las dos partes no producen de igual forma, no actúan, sólo lo hace una de ellas, la institucional. Institucionales son los medios de comunicación de masas, capaces de crear un discurso que modele y rijan la vida cotidiana. En este sentido, González Requena (1999: 52) nos muestra que “el discurso televisivo, tal y como existe en las sociedades que se autodenominan democráticas, conoce sólo un criterio para la elección de los materiales –los fragmentos– que lo articulan: ‘la satisfacción del deseo audiovisual del espectador’”.

Pero el discurso que plantea la televisión reubica el concepto de lo real. La televisión nos hace ver más allá de la realidad de la vida cotidiana. Es, siguiendo a Imbert (2003), como un zoológico:

“Olivier Razac escribe al respecto que la relación entre la televerdad y el zoológico es mucho más profunda de lo que aparenta, las dos entidades son de la misma índole. Hombres y animales son objeto del mismo tratamiento (...). Se trata de moldear tanto a los hombres como a los animales de acuerdo con la imagen que se quiere dar de los mismos” (Imbert, 2003: 196).

Por tanto, se trata de un “simulacro de cotidianidad: una realidad recreada en laboratorio donde la funcionalidad y tecnicidad de los equipamientos televisivos priman sobre la intimidad del hogar” (Imbert, 2003: 205). Los programas televisivos se muestran ante el público como relatos transparentes donde el deseo de todo es real se transforma en una manipulación consentida (por el espectador), ya que nada se escapa a los hacedores catódicos. Toda narración, todo relato, es dirigido. El programa involucra al espectador. Un relato en el que el público es también participante, tiene poder de decisión. Así, no se trata sólo de que al receptor le agrade lo que percibe, sino de que se identifique con los personajes y los ambientes que se plasman; el objetivo del discurso televisivo posmoderno es que el televidente se proyecte en la narración misma, que traslade su imaginario a una historia que se presenta como real.

La narrativa televisiva, en definitiva, es una sucesión de metáforas que delimita de una forma específica y deliberada las definiciones de la realidad (Postman, 2001: 14). La televisión actual destruye los fundamentos en los que se sustentó la modernidad. Por un lado, el relato televisivo rompe la libertad del individuo, en el sentido estricto del término. En otro extremo, la narrativa catódica contemporánea acaba con la idea moderna de progreso.

Tal y como expresa Sartori en este sentido, la televisión provoca un cierto “despertar” en la sociedad y ello provoca una especie de apertura no concreta, “pero por el contrario, es también seguro que frente a estos progresos hay una regresión fundamental: el empobrecimiento de la capacidad de entender” (Sartori, 2005: 47).

Siguiendo estos postulados, podemos aseverar que el discurso propuesto por *Padre de familia* está inserto en una narrativa posmoderna que, a la vez, genera una crítica feroz a la propia dinámica televisiva posmoderna. Esta insumisión frente al orden audiovisual impuesto la realiza esta comedia de animación a través de un relato velado sustentado en el humor cínico.

Padre de familia: la irreverencia del humor de animación en la nueva comedia televisiva

Si existe una serie de ficción de humor que ha renovado profundamente las antiguas estructuras de la comedia televisiva, ésa es *Padre de Familia*. Este programa, ideado por Seth McFarlane, inició su andadura en el año 1999 en la cadena nacional estadounidense FOX, basándose en los éxitos previos de programas como *Los Simpson* (FOX, 1989-) o *South Park* (Comedy Central 1997-).

La serie aborda con ironía los problemas de una clásica familia formada por su cabeza y padre (Peter Griffin), la madre (Lois Griffin), tres hijos (Chris, Meg y Stewie) y el perro (Brian).

También responde al prototipo de comedia de animación en el que se presenta una familia típica estadounidense, los padres (padre y madre), los dos hijos (chico y chica), un bebé y finalmente un animal. Además, la serie se sitúa en un lugar ficticio de Estados Unidos que se llama Quahog y el entorno en el que viven responde a los cánones de este tipo de series: cervecería, lugar de trabajo peligroso, colegio, vecinos, amigos, etc. (Álvarez, 1998).

La serie cobró vida después de que Seth McFarlane filmase los cortos *Larry Shorts* para el programa *The Cartoon Show* del canal Cartoon Network. El éxito de estas producciones le permitió poner en marcha *Padre de familia*, que inició su andadura en 1999 con una primera temporada de 7 capítulos. La serie no tuvo éxito de audiencia y, a pesar de que se produjeron 21 capítulos de la segunda temporada, el programa fue cancelado durante la emisión de estos capítulos (McKinley, 2005).

Sin embargo, lo que ocurrió años después fue histórico y cimentó gran parte de la fama del programa así como su etiqueta de serie de culto. Tras su cancelación, *Padre de familia* fue repuesta por el canal Adult Swim y su lanzamiento en DVD fue un total éxito (se vendieron 2,2 millones de unidades), hecho que revivió el interés de la cadena que decidió volver a producirla en el año 2004. Esto es un hecho histórico ya que hasta ese momento ninguna serie había “resucitado” por las ventas de DVD (posteriormente, otra serie de animación, *Futurama*, seguiría su mismo ejemplo).

Tras su vuelta a las pantallas, el éxito ha sido indiscutible, no sólo por los índices de audiencia sino por los éxitos en la venta de DVD, la

creación de una película de la serie (*Family Guy Presents Stewie Griffin: the untold story*, 2005), la irrupción de videojuegos, la venta de juguetes de la serie, el reconocimiento de la crítica con la obtención de tres premios Emmy y una nominación en esos mismos galardones a la Mejor Comedia televisiva del año 2009, hecho histórico ya que era la primera serie de animación que lo conseguía desde el año 1961 con *The Flintstones* (ABC, 1960-1966). Por otro lado, el éxito de *Padre de familia* ha permitido la aparición en el año 2009 de un *spinoff* (nueva serie basada en un personaje ya existente) en la cadena FOX llamado *The Cleveland Show* (Lowry, 2009).

Con todo lo explicado, ¿qué hace a *Padre de familia* especial y diferente a otras series de animación como *Los Simpson* o *South Park*?

En primer lugar, *Padre de familia* recoge la herencia de los títulos comentados anteriormente y se enmarca dentro de lo que se conoce como “animación televisiva para adultos” que tiene su mayor apogeo en los años noventa (Cohen, 1997: 143-144). Estos programas se caracterizaron por dirigirse a los adultos como principal público y por tratar temas muy arriesgados y con gran carga de violencia, sexo e incorrección política. También innovaron (en comparación con otros productos de animación) en la narración, definición de los personajes y técnicas de animación (Stabile, 1993: 79). Los principales referentes de esta nueva corriente televisiva fueron los ya citados *South Park* y *Los Simpsons* así como otros programas como *Beavis and Butt-head* (MTV, 1993-1997), *The critic* (ABC, FOX, 1994-1995) o *Futurama* (FOX, 1999-2003 y Comedy Central, 2008-) entre otros.

En segundo lugar, *Padre de familia* se configura (como los títulos nombrados anteriormente) en apariencia como una clásica comedia de situación ya que respeta algunos de los principales puntos de este antiguo formato televisivo. La “sitcom” tiene su origen en la radio y el teatro, y se configuró como el modelo ideal de comedia televisiva en los años cincuenta gracias al éxito de series como *I love Lucy* (CBS, 1951-1960). Durante 50 años ha sido la estructura narrativa y de producción modélica en la comedia televisiva (en el mercado estadounidense y británico) y, probablemente, ha proporcionado a las parrillas de programación algunas de las mejores series de la historia (Morris, 1999): *The Mary Tyler Moore Show* (CBS, 1970-1977), *M*A*S*H* (CBS, 1972-1983), *The Cosby Show* (1984-1992), *Alló, Alló* (BBC1, 1982-1992), *Yes, Minister* (BBC2,

1980-1988), *Cheers* (NBC, 1982-1993), *Seinfeld* (NBC, 1989-1998), *Frasier* (1993-2004) o *Friends* (NBC, 1994-2004).

Sus principales rasgos son los siguientes (Bonaut y Grandío, 2009):

- Estructura narrativa basada en tres actos separados por una pausa publicitaria, una introducción de enganche (*teaser*), un epílogo y un momento de suspense dramático (*cliffhunger*) que coincide con el parón publicitario.
- Esta estructura aristotélica se prolonga durante 22 minutos en cada capítulo.
- El humor se construye con chistes en los diálogos (un personaje prepara la broma, *setup*, y otro la concluye, *punchline*), *gags* visuales y sonoros, y el uso de técnicas cinematográficas de creación del humor con los malentendidos, enredos y cambio de roles.
- El humor se refuerza con la introducción de una banda de sonido de risas “enlatadas” que enfatizan los momentos más cómicos de los capítulos.
- Sistema de producción estandarizado, grabación en estudios y realización multicámara.
- Temática tradicional y personajes basados en estereotipos.
- Además, esta temática se plasma en una estructura circular en la que las historias tienen al aprendizaje moral como eje fundamental. Los personajes no cambian: se presentan dificultades, las resuelven y vuelven a su *status quo*.

En este contexto, *Padre de Familia* respeta artificialmente las reglas de la comedia de situación para burlarse de ellas y, a la vez, ironizar sobre los valores morales y familiares de la sociedad estadounidense. La duración de los capítulos es de 22 minutos, los temas generales son los típicos de las comedias de situación, hay un refuerzo de la estructura circular de la narración (se subraya el aprendizaje moral), los lugares comunes (escenarios de las acciones) se repiten hasta convertirse en familiares, y la macroestructura narrativa respeta aparentemente los tres actos aristotélicos.

Sin embargo, el uso de los convencionalismos de la “sitcom” es un medio para renovar la comedia televisiva en lo que muchos autores han venido a llamar “nueva comedia televisiva”, tendencia encabezada por series como *Curb your enthusiasm* (HBO, 2000-), *The office* (BBC 2,

2001-2003), *Extras* (BBC2/HBO, 2005-2007), *Arrested Development* (FOX, 2003-2006) o las citadas series de animación *Los Simpson* y *South Park* (Savorelli, 2008).

Todas ellas han modificado los convencionalismos del género al difuminar la rígida estructura narrativa centrándose más en anécdotas, liberar la cámara para acercarla a la realidad, mezclar diferentes géneros audiovisuales (*docu-soap*, *reality show*, falso documental, etc.), introducir la metaficción como elemento clave de las tramas, apostar por temas controvertidos (política, homosexualidad, racismo, etc.), y construir el humor basándose en la ironía, en los personajes excéntricos y en la participación del espectador como elemento activo de la narración (Mills, 2004).

Padre de familia recoge esta tradición desarrollada en gran parte por la animación para adultos pero añade un elemento fundamental a esta nueva comedia televisiva: una narración hipertextual y un relato quebrado que apela al espectador y sus referentes culturales a través de un discurso crítico sobre la sociedad norteamericana posmoderna (todo ello bajo la apariencia de “sitcom” tradicional). En *Padre de familia* las referencias culturales y la hipertextualidad no son sólo elementos que perfilan la narración de la serie (como era el caso de las anteriores series de animación para adultos), son la base de la narración.

Aquí se entiende el concepto de hipertextualidad como la relación que realiza un texto (en este caso audiovisual) con otro anterior sin que esa relación sea un comentario, se produce una transformación del texto anterior para crear uno nuevo (Genette, 1997). En el siguiente epígrafe se verá de qué modo se plasma esa transformación realizada por *Padre de familia* en su primera temporada de emisión.

La ruptura del discurso en la primera temporada de *Padre de familia*

“Parece que en la actualidad lo único que vemos es violencia gratuita en las películas y sexo en televisión. Pero aún persisten esos anticuados valores en los que solíamos creer. Por suerte hay un padre de familia. Por suerte, existe un hombre capaz de hacernos reír y llorar. Es un padre de familia”

(Sintonía de “Padre de Familia”)

Tras haber explicado las características de *Padre de familia* como paradigma de la nueva comedia televisiva, es necesario analizar de qué modo este programa rompe con el relato audiovisual posmoderno.

Para ello, se ha realizado un análisis de contenido de la primera temporada de la serie (siete capítulos emitidos en Estados Unidos desde el 31 de enero de 1999 hasta el 16 de mayo del mismo año)ⁱ. Se ha decidido analizar esta muestra como reflejo fiel del planteamiento temático y formal de *Padre de familia*, ya que la evolución de los programas de ficción tiende a desviarse de su punto inicial con el transcurso de las temporadas y la influencia de la audiencia.

De este modo, se analizan los primeros siete capítulos de *Padre de familia* enumerando en primer lugar las características generales de la serie y, posteriormente, los aportes del programa desde la ruptura del relato posmoderno y la creación del humor.

Este análisis ha contemplado los siguientes aspectos: número de escenas incluidas (que nos permitirá evaluar la fragmentación narrativa), temática tratada, parodias y homenajes desarrollados como base de construcción del humor, elementos de metaficción y referencias socio-culturales e históricas.

A. *Estructura narrativa fundamentada en la utilización de flashbacks o pequeñas acotaciones audiovisuales.* En la mayor parte de los casos no tienen que ver con las tramas argumentales, no amplían la información dramática sino que sirven como excusa para reforzar la propuesta ideológica de la serie (crítica a la clásica sociedad estadounidense y, especialmente, a su representación audiovisual). La suspensión del relato no sirve como explicación sino como medio de construcción de humor. Esta apuesta narrativa ha provocado importantes críticas entre los principales creadores de animación (como en el caso de *Los Simpson* o *South Park*) que han considerado el programa con una sucesión de “sketches” sin sentido dramático completo (Boswell, 2008). Sin embargo, la influencia de este método de crear humor ha sido muy importante en las nuevas comedias televisivas como *Arrested development* (FOX, 2003-2006) o *My name is Earl* (NBC, 2005-2009).

La utilización del “flashback” en la construcción del gag vertebraba todos los capítulos de la primera temporada y permite introducir todas las referencias socio-culturales y de metaficción. Habitualmente sirve

para ridiculizar a los personajes y dejarles en evidencia ante algún comentario realizado o alguna mala acción cometida. Los ejemplos son múltiples: desde el recuerdo de todas las veces que Peter se ha emborrachado (incluida una en misa) del primer capítulo hasta la recreación ridícula de una batalla de bandas callejeras copiando el estilo de la película *West Side Story* en el tercer capítulo.

B. *Disolución del relato en múltiples escenas de muy breve duración.* Como consecuencia del anterior aspecto, los argumentos de *Padre de familia* se fragmentan de forma infinita convirtiéndose en un gran rompecabezas en el que el espectador es protagonista ya que debe identificarlo y reconstruirlo a la vez, basándose en sus experiencias propias (referencias socio-culturales). Este rasgo, clásico de la posmodernidad, implica más al espectador que se siente partícipe de la trama y crea sensación de pertenencia.

La fragmentación narrativa provocada por los numerosos “flashbacks” acaba con el modelo tradicional de relato humorístico que se basaba en una estructura de alrededor de 15-20 escenas por capítulo. En *Padre de familia* la división escénica supera el medio centenar de promedio por capítulo, haciendo especialmente compleja su estructura narrativa y su continuidad dramática (de ahí las críticas anteriormente comentadas). De nuevo, el aumento del número de escenas trae consigo una reducción de la duración de éstas (ya que el tiempo de cada capítulo es igual que en la “sitcom” tradicional, 22 minutos), rasgo esencial de la nueva comedia televisiva. La ruptura del relato posmoderno se emparenta con un público joven que tiene en Internet y los videojuegos sus principales refugios.

C. *Aparición de constantes referencias culturales (especialmente evidente en la reflexión sobre el propio medio o metaficción) y sociales/históricas.* Junto con los “flashbacks”, este elemento es fundamental y definitorio de la serie. *Padre de familia* actúa como medio referencial para crear un reconocimiento en el espectador de los lugares comunes. Ello lo hace a través del mecanismo de la representación, puesto que ofrece una forma determinada de ver las cosas, una manera específica de conocer y experimentar aquello que nos rodea. Además, este engranaje es utilizado para crear situaciones humorísticas basadas en la ironía y el ridículo.

Las parodias fundamentadas en el juego de la metaficción son múltiples y las podemos encontrar en cada capítulo de la primera temporada. La serie acude a caricaturas de elementos culturales tan dispares y, a la vez, tan familiares para el receptor, como la película *Philadelphia* (Jonathan Demme, 1993), donde la aparición de Peter borracho sirve para reírse del tema principal, el sida; o la famosa serie infantil *Teletubbies* (1997), en la que Stewie cae embelesado por las misteriosas redes de los simpáticos muñecos. Las referencias sociales e históricas también son numerosas y persistentes. Valga como ejemplo la aparición de Hitler, en su contexto histórico, para dar sentido a una frase de Lois: “la causa de muchos problemas del mundo está en los complejos físicos”. En este caso, el dictador alemán se ejercita en un gimnasio para no sentirse inferior ante judíos musculosos.

En cualquier caso, estas alusiones a componentes metaficcionales y socio-históricos sirven como argumento persuasivo para atraer al receptor de un modo cómico y desenfadado, debido a la cercanía que se presume a los consumidores potenciales de la serie en torno a los temas mostrados.

D. *La parodia es el eje vertebrador en la construcción del humor de la serie junto con la ironía.* Hacen partícipe al espectador de la construcción narrativa (el chiste clásico de la comedia de situación desaparece así como la mayor parte de los gags sonoros). Todas las unidades narrativas que entran en acción en *Padre de familia* conforman una maniobra de simulación burlesca en la que cualquier elemento es susceptible de ser ridiculizado o exagerado, siempre con un toque de humor particular.

Sin embargo, la utilización del humor en esta serie da un paso más, comparado con los típicos chistes y bromas que se muestran en las “sit-com” convencionales. Se trata de parodias que producen una ruptura brusca con lo real. Cualquier experiencia social, bien sea producto de la realidad o de la ficción, llega a ser objeto de fuertes procesos irónicos, en los que el discurso roza el absurdo. De este modo, se pueden ver parodias sobre los hechos acaecidos en Tiananmen (1989), caricaturas de las religiones, en especial la religión católica, constantes bufonadas y deformaciones sobre películas y productos televisivos de toda índole, así como comparaciones sarcásticas sobre diferentes etnias.

E. *Se juega con la representación de los estereotipos sociales y familiares*. La serie acude al mecanismo de la representación social de un forma constante. Se trata de un “pseudoambiente”, un marco imaginario que se forja a partir de imágenes recreadas sobre el ambiente real. Estas imágenes idealizadas de la realidad son los estereotipos que se proyectan en cada capítulo. En este sentido, se abordan de forma feroz los temas más controvertidos gracias a la perspectiva del humor irónico. Nos referimos a tramas como la de la familia y el castigo a los hijos, la problemática del tabaco y su influencia nociva en la salud, las operaciones estéticas como medio para superar los complejos físicos en la juventud, la noción de responsabilidad del padre de familia (recurrente en toda la serie), el SIDA, la irresponsabilidad masculina (los asistentes a la fiesta son padres de familia que se emborrachan, se orinan y ven películas pornográficas), la homosexualidad (en alusión directa al Señor Weed, jefe de Peter), el sensacionalismo informativo con el titular de apertura, “Los juguetes atacan”, el engaño entre marido y mujer, la imposibilidad de encontrar trabajo y las deficiencias del sistema de asistencia social (se hace rico por un fallo del sistema), el derroche económico y la incompetencia política (la referencia política de Clinton y el alcohol).

En definitiva, *Padre de familia* realiza el juego de la representación de la realidad. Recoge los modelos tradicionales de narración de la comedia para modificarlos y destruirlos a la vez. La apariencia de realidad relaja al espectador para diseccionar de forma ácida la sociedad estadounidense.

Conclusión

La sociedad posmoderna ha acabado con la participación e influencia social propia de la sociedad moderna. Se ha dado paso a la era del individualismo, del hedonismo. Todo vale. El escándalo público, la violencia, la intromisión en la intimidad. Ya no se habla de personas, sino de audiencia, masa. Desde este punto de vista, la sociedad se convierte en un simple agregado de personas indiferentes ante lo que ocurre en el mundo, incapaces de pronunciarse sobre la problemática actual y corrompidos por el consumismo feroz e inundados por la vaga informa-

ción, Internet y la programación televisiva deslavazada. Lo importante es la persona, el individualismo contemporáneo. Todo aquello que resulta monótono es rechazado por las personas, que aprovechan al máximo su tiempo de ocio. Lo estándar, lo plano, aquello que no es dinámico, se intenta obviar; se busca creatividad. Más que se busca, lo que el hombre contemporáneo desea es que lo creativo llegue a él sin ningún esfuerzo. Y en este contexto, adquiere una posición preponderante la utilización del humor.

Llama la atención cómo es en la posmodernidad cuando más se utiliza el recurso humorístico. La experiencia cómica constituye una vía de escape a lo monótono, a lo rutinario. Por ello, la televisión y sus productos suelen reírse de todo lo serio, de la política, de lo sagrado, de lo académico; incluso, son capaces de reírse hasta de la muerte.

Inmerso en esta realidad social surge *Padre de familia*, cuya aparición provoca una ruptura con la estructura de las “sitcoms” tradicionales y de las demás comedias animadas. Es un producto que conforma una comedia de situación cuyo recurso principal es el humor rompedor, absurdo en ocasiones, que desbarata a la sociedad norteamericana con las artimañas de la representación de la realidad simulada y, por tanto, desfigurada. ¿Cómo consiguen crear su discurso, arraigado en el proceso de transformación de la realidad, la serie estudiada? A través de cinco recursos precisos: la utilización de *flashbacks*, la desmembración del discurso audiovisual en múltiples y breves escenas, la representación de elementos socio-culturales anclados en el doble juego de la metaficción-realidad, el uso de la parodia como eje vertebrador del relato y la estereotipación de lo real como un desarrollo del dispositivo de la simulación.

Bibliografía

- ÁLVAREZ, R. (1998): *La comedia enlatada: de Lucille Ball a Los Simpson*. Barcelona, Gedisa.
- BONAUT, J. y GRANDÍO, M. (2009): “Los nuevos horizontes de la comedia televisiva en el siglo XXI”. *RLCS, Revista Latina de Comunicación Social*, 64, pp. 753-765. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna, http://www.revistalatinacs.org/09/art/859_USJ/60_87_Bonaut_y_Grandio.html DOI: 10.4185/RLCS-64-2009-859-753-765
- BOSWELL, W. (2008): “Trey Parker and Matt Stone talk about Family Guy”. <http://www.stewiesplayground.com/2008/07/16/trey-parker-and-matt-stone-talk-about-family-guy/>, comprobado 30-11-09.

- CASTELL, M. (1998): *La sociedad red*. Madrid, Taurus.
- COHEN, K. F. (1997): *Breaking the rules in the 1990s. Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*. North Carolina, McFarland & Company, Inc.
- GENETTE, G. (1997): "La literatura a la segunda potencia", en *Intertextualité. Francia el origen de un término y el desarrollo de un concepto*, Navarro, D. (selección y traducción de textos). La Habana, UNEAC Casa de las Américas.
- GONZÁLEZ REQUENA, J. (1999): *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Madrid, Cátedra.
- IMBERT, G. (2003): *El zoo visual. De la televisión espectacular a la televisión especular*. Barcelona, Gedisa.
- LOWRY, B. (2009): "The Cleveland Show". *Variety*, 24 de septiembre.
- LYON, D. (2005): *Postmodernidad*. Madrid, Alianza.
- McKINLEY, J. (2005): "Canceled and Resurrected, on the Air and Onstage". *New York Times*, 2 de mayo.
- MILLS, B. (2004): "Comedy Verité: Contemporary Sitcom Form". *Screen*, 45, 2. Pp: 63-78.
- MORLEY, D. (1998): "El posmodernismo: una guía básica", en CURRAN, J.; MORLEY, D.; WALKERDINE, V. (comp.): *Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo de las políticas de identidad y el posmodernismo*. Barcelona, Paidós.
- MORRIS, B. S. (2000): "Sitcoms say goodbye: the cultural spectacle of Seinfeld's last episode". *Journal of Popular Film and Television*, 28, 3.
- POSTMAN, N. (2001): *Divertirse hasta morir: el discurso público en la era del "show Business"*. Barcelona, Tempestad.
- SARTORI, G. (2005): *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Madrid, Taurus.
- SAVORELLI, A. (2008): *Oltre la sitcom. Indagine sulle nuove forme comiche della televisione Americana*. Roma, Franco Angeli Edizioni.
- STABILE, C. y HARRISON, M. (2003). *Prime Time Animation: Television Animation and American Culture*. New York, Routledge.
- VATTIMO, G. (1990): *La sociedad transparente*. Barcelona, Paidós.
- VERDÚ, V. (2005): *Yo y tú, objetos de lujo*. Barcelona, Debate.

Notas

- 1 La edición en DVD de la serie en Europa (principalmente en Reino Unido) ha llevado al error habitual de considerar que la primera temporada constaba de 14 capítulos ya que en la citada edición se incluyeron siete episodios de la segunda temporada para equilibrar las ediciones de las dos primeras temporadas. También se ha perpetuado este error ya que los 14 capítulos que en muchos países se consideran de la primera temporada se produjeron el mismo año.